

"Das Metaverse als Lernraum"

i-immersive | Fax Quintus

VISIT...

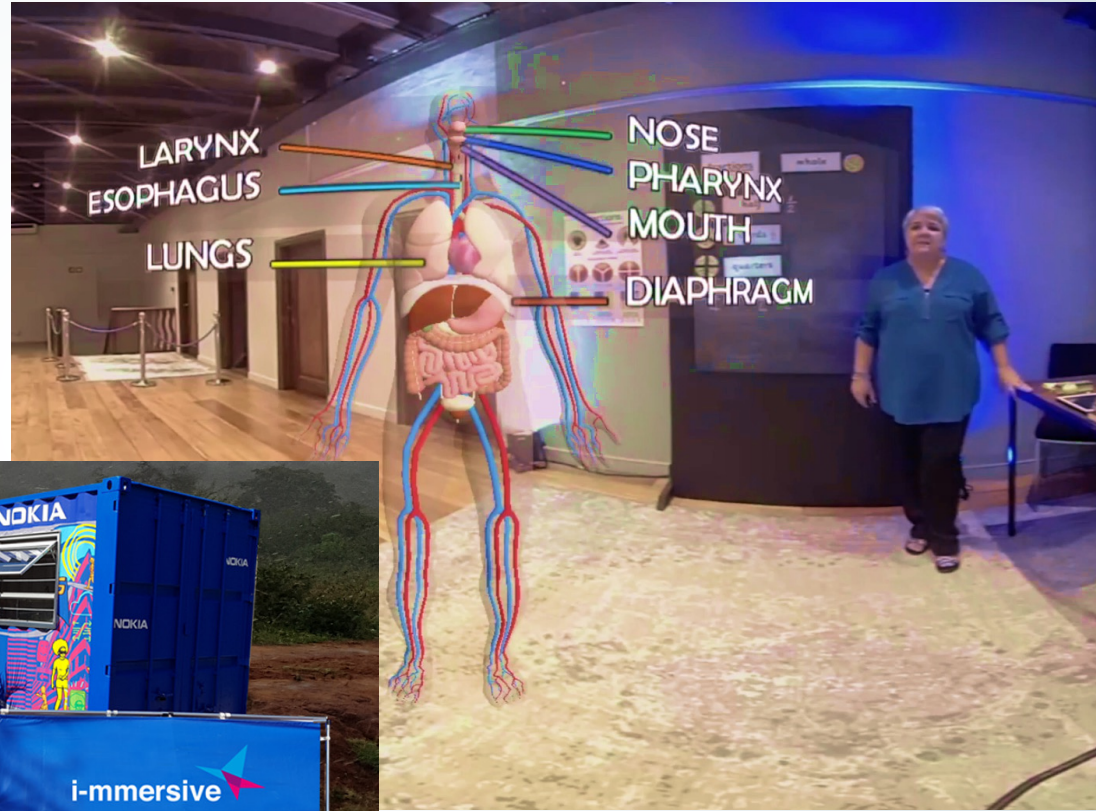
LANZAROTE
Caliente.COM

WOW Effekt versus Mehrwert



1. Mehrwert durch VR: Präsenz an entfernten Orten

- | Treach: Versorgung von abgelegenen Gegenden mittels VR und AR
- | 360° Live-Streams mit eingebetteten AR Objekten, die 3 dimensional wahrgenommen werden können
- | VR Brillen sind billiger als Tablets



2. Mehrwert: Effektiveres Lernen durch VR

- | Fokussiert durch “VR Scheuklappen”
- | Man kann praktisch probieren
- | Man ist „im Stoff“
- | Prüfungen können Sicher abgenommen werden



VR Classroom (315 students) vs Normal Classroom (225 students)

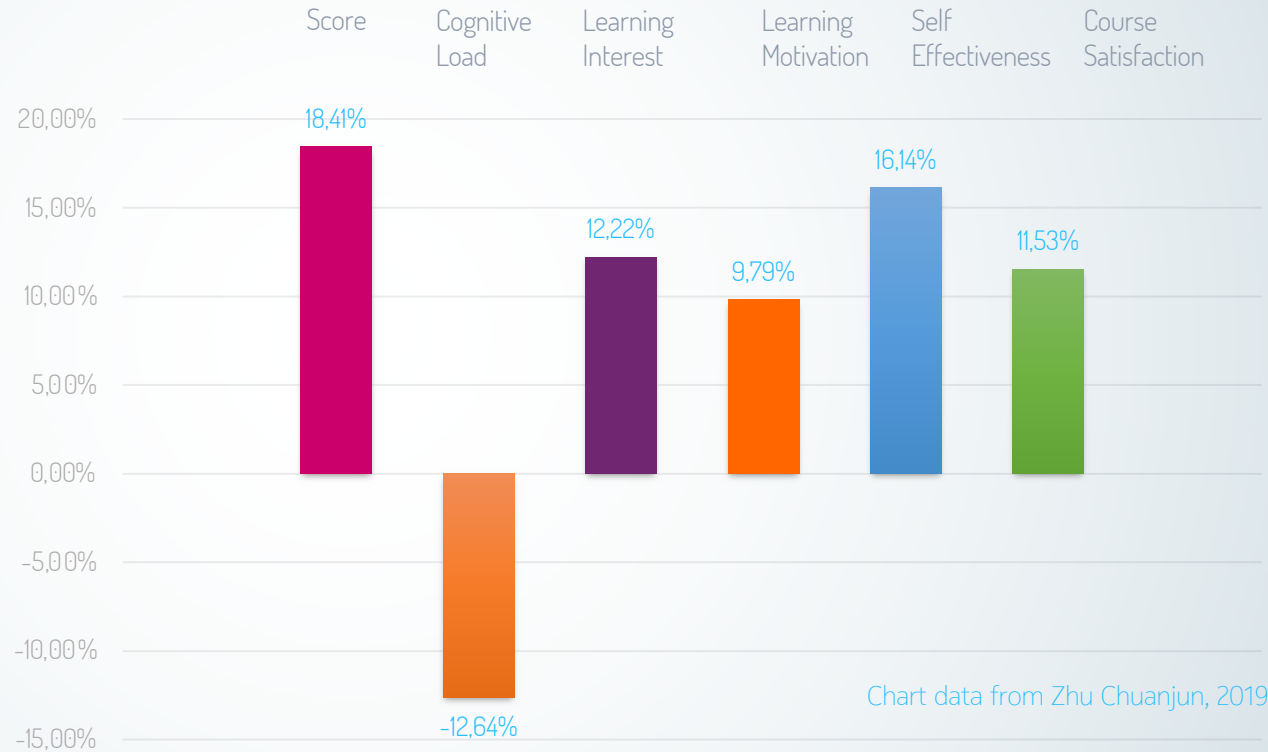


Chart data from Zhu Chuanjun, 2019

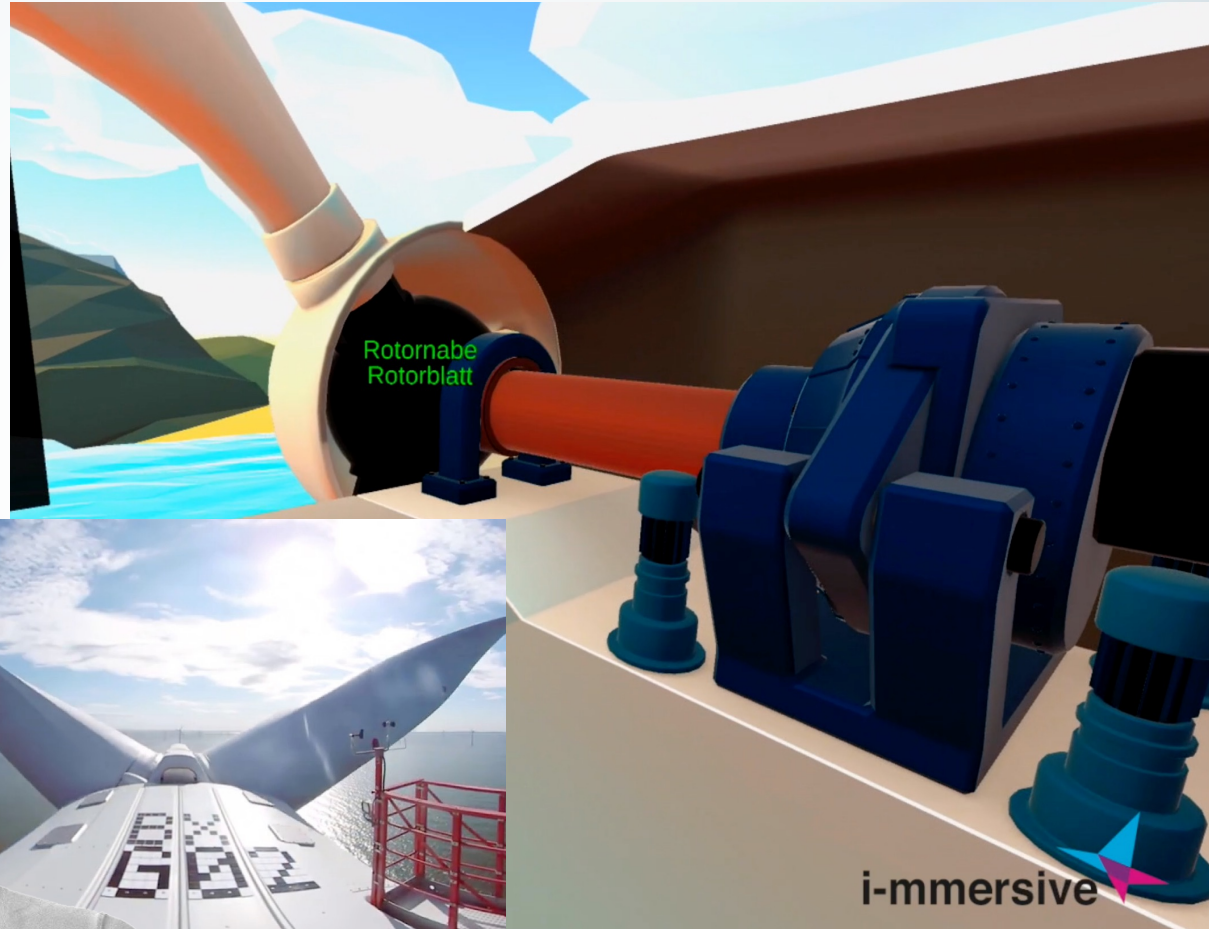
3. Mehrwert durch VR: Hands-on Motorik Training

- | MESA: Übungsmöglichkeit zum Schweißen, ohne dass sich Auszubildende verletzen können
- | Ohne Verschwendung von Ressourcen können Handfertigkeiten und Abläufe trainiert werden
- | Training mit verschiedenen Geräten und Techniken, die nicht jeder Betrieb vorrätig hat
- | „Virtual Reality Operating Room“ schwierige OP Situationen gefahrlos trainieren



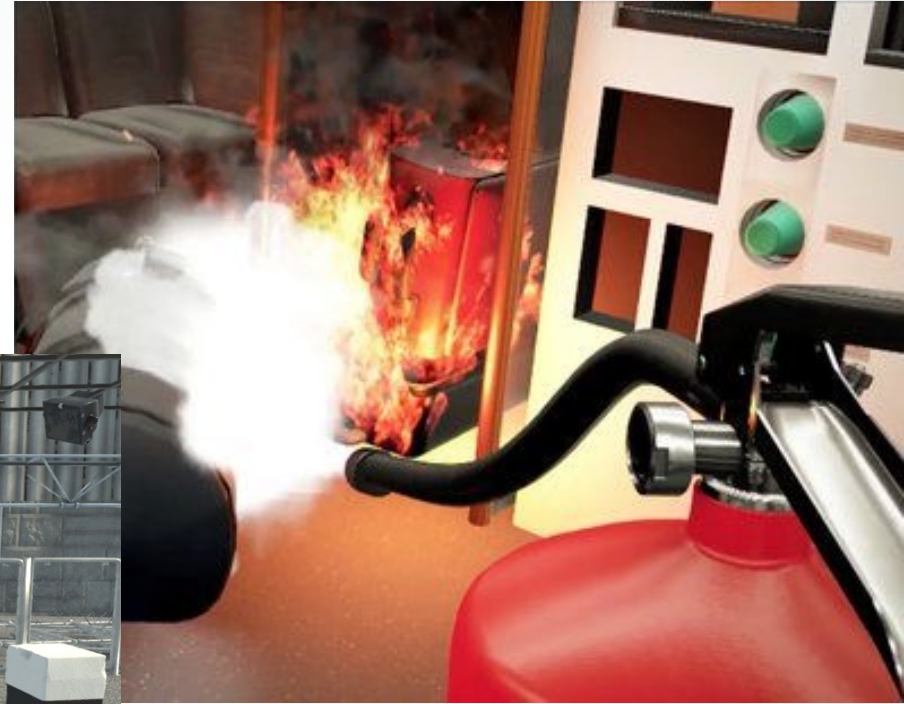
4. Mehrwert durch VR: Trainieren in Gefahrenbereichen

- | Siemens: gefahrloses Training von Mitarbeitern in der Windrad Wartung
- | Bekämpfung von Höhenangst
- | Jeder Mitarbeiter kann so lange
- | Trainieren wie er möchte



Mehrwert durch VR: Trainieren von Stress Situationen

- | Vobling VR, Feuerlösch Simulation
- | VR Gabelstaplerschein, TÜV Rheinland
- | Äußere Einflüsse wie Kollegen, Zeitdruck, Fehler
- | Training zur Entscheidungsfindung
- | Sehr viel Intensiver durch immersion



Mehrwert durch VR: Komplexe Maschinen in 3D, besseres Verständnis durch VR

| VR »Social Virtual Learning«: Wartung von Druckmaschinen

| Man kann die Maschinen virtuell zerlegen, Bauteile in der Luft schweben lassen, um einen Überblick zu geben



Mehrwert durch VR: VR Gaming zur Motivationssteigerung

| Goethe VR: Wettschießen mit Katapulten im Team um physikalische Regeln zu lernen

| Feedback und in Echtzeit

| Fliegen als Belohnungsequenz





Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.

Kontakt:

Fax Quintus

quintus@i-mmersive.net

Phone: +49 177 5272727

www.i-mmersive.net

i-mmersive GmbH, Genthiner Strasse 8, 10785 Berlin, HRB 157627